



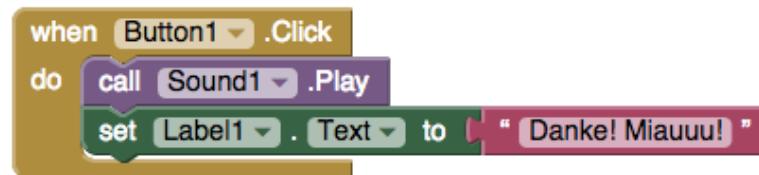
- **Link zum App Inventor:** <http://appinventor.mit.edu>
- **Neues Projekt:** Projects → Start new project
- **Hinweis:** Projekte werden automatisch gespeichert.

Was passiert hier?

Links siehst du das Design der App und die Komponenten, die du benötigst: 1 Button, 1 Label, 1 Sound.

Eigenschaften kannst du in den „**Properties**“ ändern, z.B. Image, Schriftgröße und Text des Labels.

Den ersten Programmierblock siehst du unten. Wenn der Button geklickt wird, wird der Sound abgespielt und der Text des Labels geändert.



Tipp: Um Bilder und Sounds zu nutzen, musst du diese zuerst hochladen. Achte bei der Sound Datei (miau.mp3) darauf, dass sie die Dateiendung **mp3** hat.

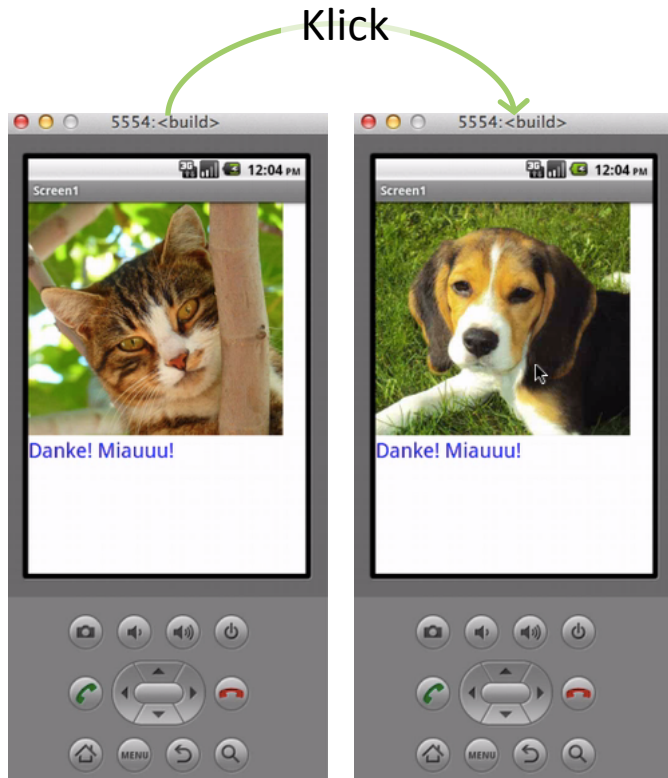


Du brauchst diese Komponenten:

- 1 Button
- 1 Label
- 1 Sound

Bild und Sound Dateien für diese App findest du hier: http://bit.ly/appcamps_katze

Nächste Aufgabe: Ändere beim Klick auf den Button nicht nur den Text des Labels, sondern auch das Bild auf dem Button. Statt einer Katze wird dann ein Hund angezeigt. Tipp: Das funktioniert ähnlich wie beim Label. Versuche es zuerst alleine. Wenn du Hilfe brauchst, schau dir Lernkarte 1.2 an.



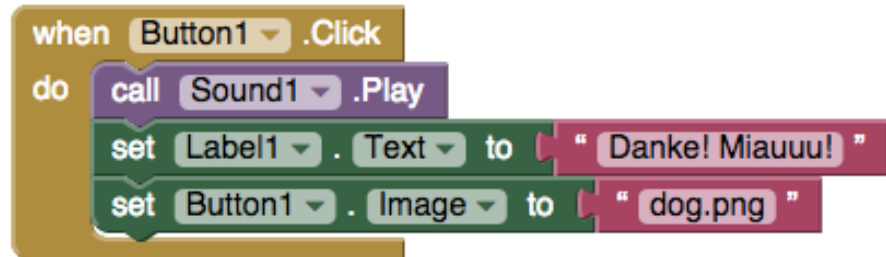
Du brauchst diese Komponenten:

- 1 Button
- 1 Label
- 1 Sound

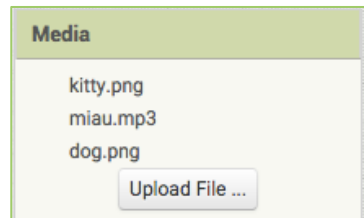
Bild und Sound Dateien für diese App findest du hier: http://bit.ly/appcamps_katze

Was passiert hier?

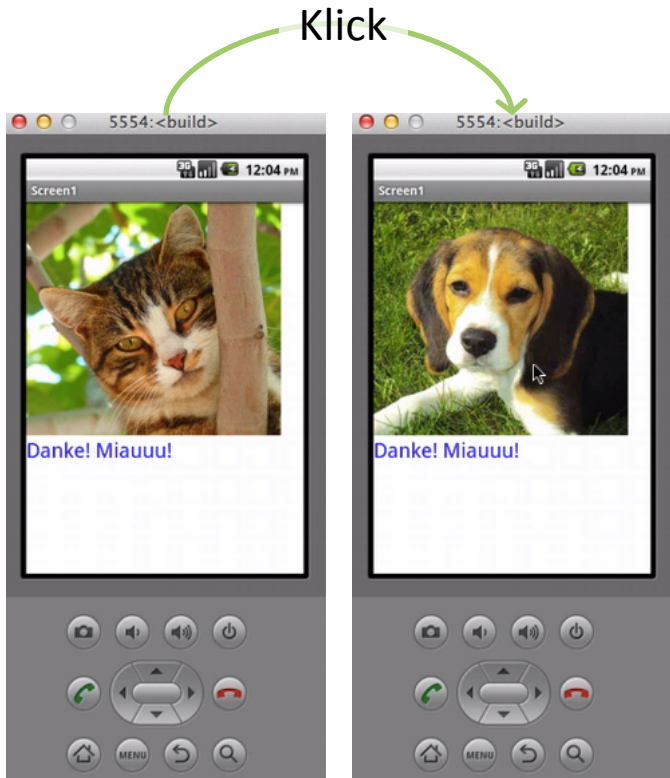
Beim Klick auf den Button ändern wir das Bild. Statt der Katze wird nun der Hund angezeigt.



Hinweis: Du musst die zweite Bild Datei im Bereich **Media** hinzufügen. Achte darauf, dass der Dateiname (*hier: dog.png*) genau dem Dateinamen der hinzugefügten Datei entspricht.



Nächste Aufgabe: Wechsle zwischen dem Katzen- und dem Hundebild hin und her. Bei jedem Klick wird das jeweils andere Bild angezeigt. Tipp: Du benötigst in der Programmierung **if-then** (Built-in → Control). Versuche es zuerst alleine. Wenn du Hilfe brauchst, schau dir Lernkarte 1.3 an.



Was passiert hier?

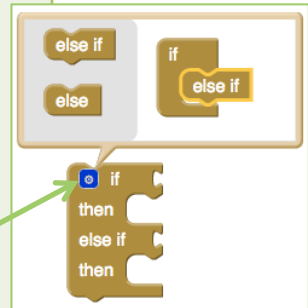
Beim Klick auf den Button wechselt das Bild. Wenn du nochmal klickst, wechselt das Bild zurück.

```

when Button1 .Click
do
  if Button1 . Image = "dog.png"
  then set Button1 . Image to "kitty.png"
  else if Button1 . Image = "kitty.png"
  then set Button1 . Image to "dog.png"
  call Sound1 .Play
  set Label1 . Text to "Danke! Miauuu!"
    
```

Tipps:

1. Die If-Bedingung findest du links unter „Build-in“ – „Control“. Die Vergleichsoperatoren findest du unter „Build-in“ – „Logic“.
2. Die If-Bedingung kannst du erweitern, indem du auf das kleine **blaue Feld** klickst.



Du brauchst diese Komponenten:

- 1 Button
- 1 Label
- 1 Sound

Bild und Sound Dateien für diese App findest du hier: http://bit.ly/appcamps_katze

Nächste Aufgabe: Überlege dir, wie du die App noch anpassen kannst. Ideen: Ändere auch den Sound und den Text des Labels, dass es jeweils zum Bild passt.